



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI  
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK SIMULASI  
PADA SISWA KELAS V SD 2 GONDOSARI GEBOG KUDUS  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Oleh:  
CHOIRUL HUDA  
201031027**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI  
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK SIMULASI  
PADA SISWA KELAS V SD 2 GONDOSARI GEBOG KUDUS  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
CHOIRUL HUDA  
201031027**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.

(Aristoteles).



### **PERSEMBAHAN :**

1. Kedua orang tua yang tercinta Bapak Tulyono dan Ibu Mufalikhah yang selalu mendoakanku.
2. Kakaku tersayang (Imron Rosyadi. S. Kom. I) dan Adikku tersayang (Mahmud Ahmadi).
3. Saudara-saudaraku dan semua sahabatku khususnya teman-teman progdi BK.
4. Almamater tercinta tempatku menuntut ilmu

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Choirul Huda NIM 201031027 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,

2014

Dosen Pembimbing I



Drs. Susilo Rahardjo, M. Pd.  
NIP. 19560619 198503 1 002

Dosen Pembimbing II



Dra. Hj. Sutarti, SE, MM  
NIP. 19510420 198203 2 001

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIP. 19621219 198703 1 015




## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Choirul Huda NIM 201031027 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 05 Nopember 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.


Kudus, 2014

### Dewan Penguji

  
**Drs. Susito Rahardjo, M. Pd.** (Ketua)  
NIP. 19560619 198503 1 002

  
**Dra. Hj. Sutarti, SE, MM.** (Anggota)  
NIP. 19510420 198203 2 001

  
**Dr. Santoso, M/ Pd.** (Anggota)  
NIP. 061070 100000 123 8

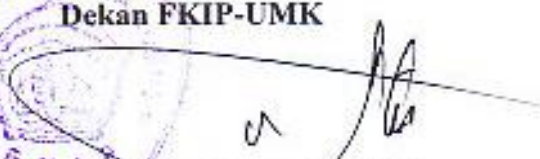
  
**Drs. Sanardi.** (Anggota)  
NIP. 19521105 198303 1 001

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan FKIP-UMK



  
**Dr. Slamet Utomo, M. Pd**  
NIP. 19621219 198703 1 015

## **PRAKATA**

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidaya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Simulasi Pada Siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014.”

Skripsi ini disusun sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang studi Bimbingan dan Konseling pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian..
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
3. Drs. Susilo Rahardjo, M. Pd, dosen pembimbing I yang tak henti-hentinya memberikan bimbingan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Dra. Hj. Sutarti, SE. MM, dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberi dorongan semangat kepada penulis.

5. Semua dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muria Kudus, yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. MAKSUM, S.Pd., selaku Guru Pembimbing dan Kolabolator SD 2 GONDOSARI GEBOG KUDUS yang telah memberikan bantuan selama penelitian.
7. Siswa-Siswi SD 2 GONDOSARI GEBOG KUDUS kelas V yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Semua teman kuliah tahun angkatan 2010 di Universitas Muria Kudus.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam skripsi ini masih ada kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk perbaikan selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Bimbingan dan Konseling sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Amien.

Kudus,

2014

Penulis

Choirul Huda



## ABSTRAK

**Huda, Choirul. 2014. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Simulasi Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014***. Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling , Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Universitas Muria Kudus, Dosen Pembimbing I Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Dosen Pembimbing II Dra. Hj. Sutarti, SE. MM.

*Kata Kunci : Layanan Penguasaan Konten Teknik Simulasi, Kreativitas Belajar*

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Dyah Kusmayanti S.Pd. SD (Guru wali kelas V SD 2 Gondosari) pada hari Jum'at tanggal 25 April 2014 pada jam 09.00 di ruang guru memperoleh hasil sebagai berikut : kebanyakan siswa masih kurang memahami dan mengerti tentang kreativitas belajar siswa dalam berprestasi di sekolah. Kebanyakan siswa masih mengabaikan tentang kreativitas belajarnya. Permasalahan yang diteliti :

“ Bagaimanakah penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui teknik Simulasi dapat meningkatkan kreativitas belajar yang rendah pada siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014?”. Tujuan penelitian adalah untuk 1. Mendeskripsikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dalam meningkatkan Kreativitas belajar pada siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014. Adapun kegunaan penelitian adalah 1. Kegunaan Teoritis : penelitian ini diharapkan menunjang kreativitas belajar yang dimiliki siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten melalui teknik simulasi, sehingga siswa dapat mempraktekkan secara langsung penerapan kreativitas dalam belajar, 2. Kegunaan praktis penelitian : a. Mendorong kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, terutama dalam bidang pelayanan bimbingan dan konseling untuk pengembangan kreativitas belajar pada peserta didik, b. Mendorong guru wali kelas untuk memberikan macam-macam stimulasi (masukan) yang lebih menantang untuk memperdayakan kreativitas belajar bagi siswa serta guru menjadi terpacu dalam memberikan materi pelajaran, c. Mendorong siswa untuk lebih kreatif belajar sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Jadi, akan memperoleh prestasi yang maksimal, d. Dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian dan dapat meningkatkan pengetahuan khususnya tentang kreativitas belajar.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simulasi. Teknik Simulasi adalah suatu kegiatan atau latihan yang menggambarkan/mewakili keadaan yang sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam situasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Hipotesis tindakan kelas ini adalah “Penggunaan Layanan Penguasaan Konten dengan teknik Simulasi dapat meningkatkan Kreativitas dalam Belajar siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Ajaran 2013/2014”.

Metode penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan. Subyek penelitian ini adalah satu kelas yang berjumlah 25 siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog kudu. Penelitian dilakukan pada bulan April – Juni 2014. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi, pada tahap prasiklus 25 siswa dengan rata-rata 19,04 kategori kurang, Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata 23,08 kategori kurang, pertemuan 2 rata-rata 26,28 kategori cukup, pertemuan 3 rata-rata 28, 60 kategori cukup, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 rata-rata 34,80 kategori baik, pertemuan 2 rata-rata 35,76 kategori baik, pertemuan 3 rata-rata 38,72 rata-rata baik.

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis dapat disimpulkan sebagai berikut : 1. Prasiklus rata-rata 19,04 kategori kurang, Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata 23,08 kategori kurang, pertemuan 2 rata-rata 26,28 kategori cukup, pertemuan 3 rata-rata 28, 60 kategori cukup, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 rata-rata 34,80 kategori baik, pertemuan 2 rata-rata 35,76 kategori baik, pertemuan 3 rata-rata 38,72 rata-rata baik. Maka hasil dari masing-masing siklus I dan II jika diambil dari masing-masing pertemuan 3 yaitu rata-rata 28,60 dikurangi 38,72 berarti ada peningkatan 10,12. Maka hipotesis tindakan kelas dapat diterima karena sesuai dengan indikator keberhasilan. Saran yang dapat diberikan adalah 1. Bagi kepala sekolah : dapat digunakan pedoman dalam menentukan kebijakan dalam pelaksanaan belajar mengajar, 2. Bagi guru : dapat digunakan untuk memberikan bantuan dalam meningkatkan motivasi belajar, 3. Bagi siswa : dapat aktif dan terbuka untuk mengikuti dan memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi untuk meningkatkan kompetensinya.

## ABSTRACT

Huda, Choirul. 2014 Efforts to Enhance Creativity Learning Through Content Mastery Services Engineering Simulation With Students In Class V SD 2 Gondosari Gebog Kudus academic year 2013/2014 ". Thesis Guidance And Counseling Studies Program, Faculty of Teacher Training and Education University of Muria Kudus, Supervisor I Drs. Susilo Rahardjo, M. Pd, Supervisor II, Dra. Hj. Sutarti, SE. MM.

*Keyword : Simulation of Engineering Services Content Mastery, Creativity Learning*

Based on observations and interviews conducted by researchers to Mrs. Dyah Kusmayanti S.Pd. SD ( SD V homeroom teacher 2 Gondosari ) on Friday, April 25, 2014 at 09:00 diruang teachers obtain the following results : most students are still less understand and know about creativity in the students' learning achievement in school . Most students still ignore learning about creativity . Problems studied :

" How is the application of Service Content Mastery Through Simulation techniques can enhance creativity low learning in class V SD 2 Gondosari Gebog Kudus2013/2014 academic year ? " . The purpose of research is to 1. Describe the Content Mastery Services Engineering Simulation in improving learning Creativity in class V SD 2 Gondosari Gebog Kudus academic year 2013/2014 . The usefulness of the research is 1. Theoretical Purpose : This study is expected to support the creativity of the students learning using content mastery services through simulation techniques , so that students can practice the direct application of creativity in learning , 2. The practical usefulness of research : a. Encourage principals to improve the quality of education in schools , especially in the field of guidance and counseling services for the development of creativity in learning to learners , b . Encouraging the homeroom teacher to provide various stimulation ( input ) is more challenging to wile creativity learning for students and teachers be encouraged to provide the subject matter , c . Encourage students to be creative learning that can support the process of teaching and learning activities in the classroom . So , will obtain maximum performance , d . Can add to the experience in the field of research and to enhance the knowledge , especially about learning creativity .

The technique used in this study is a simulation technique . Mechanical Simulation is an activity or exercise that describe / represent the real situation . That is the student ( with the guidance of the teacher ) to perform the role in artificial situations to try to describe the actual kajadian . The hypothesis of this class action is " Use Content Mastery Simulation techniques can improve student learning Creativity in Class V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Academic Year 2013/2014 " .



This research method using action research design . The subject of this research is the class numbered 25 students of class V SD 2 Gondosari Gebog Kudus . The study was conducted in April-June 2014. Data collection method using the method of observation , interviews and dokumentasi .

Based on observations , on stage prasiklus 25 students with an average of 19.04 less category , In the first cycle 1 meeting on average 23.08 less category , meeting the average 26.28 2 categories enough , 3 meeting an average of 28 , 60 categories enough , while in the second cycle 1 meeting on average 34.80 good category , meeting the average 35.76 2 good category , meeting the average 38.72 3 good average .

Based on the results of the discussion and analysis can be summarized as follows : 1. The average of 19.04 Prasiklus less category , In the first cycle 1 meeting on average 23.08 less category , meeting the average 26.28 2 categories enough , meeting 3 average -rata 28 , 60 categories enough , while in the second cycle 1 meeting on average 34.80 good category , meeting the average 35.76 2 good category , meeting the average 38.72 3 good average . The results of each cycle I and II when taken from each meeting which is an average 3 minus 28.60 10.12 38.72 means there is an increase . The hypothesis can be accepted as a class action in accordance with the indicators of success . Advice that can be given is 1. For principals : can be used in determining policy guidelines in the implementation of teaching and learning , 2. For the teacher : can be used to provide assistance in improving learning motivation , 3. For students : be active and open to follow and utilize mastery of content services with simulation techniques to improve their competence .

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Defenisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
2.1 Kreativitas belajar.....	10
2.1.1 Pengertian Kreativitas belajar .....	10
2.1.2 Tujuan meningkatkan kreativitas.....	12
2.1.3 Jenis-jenis kreativitas .....	13
2.1.4 Cara-cara meningkatkan kreativitas .....	15
2.1.5 Ciri-ciri kreativitas .....	17



2.1.6	Komponen kreativitas .....	18
2.2	Layanan Penguasaan Konten .....	19
2.2.1	Pengertian Layanan Penguasaan Konten .....	19
2.2.2	Tujuan Layanan Penguasaan Konten .....	20
2.2.3	Komponen Layanan Penguasaan Konten .....	23
2.2.4	Asas Layanan Penguasaan Konten .....	25
2.2.5	Pendekatan dan Teknik Layanan Penguasaan Konten .....	26
2.2.6	Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten .....	29
2.3	Teknik Simulasi .....	30
2.3.1	Media Pembelajaran Simulasi .....	31
2.3.2	Tujuan Teknik Simulasi .....	31
2.3.3	Peran Guru dalam Simulasi .....	33
2.3.4	Bentuk Simulasi .....	33
2.3.5	Permainan Simulasi .....	34
2.4	Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dalam peningkatan kreativitas belajar .....	36
2.5	Penelitian yang Relevan .....	37
2.6	Kerangka Berpikir .....	39
2.7	Hipotesis Tindakan .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Setting dan Subjek Penelitian .....	42
3.1.1	Tempat dan waktu Penelitian .....	42
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian .....	42

3.2	Variabel Penelitian .....	44
3.2.1	Variabel bebas .....	44
3.2.2	Variabel Terikat .....	45
3.3	Rancangan Penelitian .....	45
3.3.1	Prosedur Penelitian.....	46
3.3.2	Penerapan dalam Prosedur Penelitian .....	49
3.4	Prosedur Penelitian .....	53
3.4.1	Metode Pengumpulan Data.....	53
3.4.1	Observasi.....	53
3.4.1.1	Pengertian Observasi.....	53
3.4.1.2	Tujuan Observasi .....	54
3.4.1.3	Macam-macam Observasi .....	55
3.4.1.4	Pelaksanaan Observasi .....	55
3.4.1.5	Pedoman Observasi.....	55
3.4.2	Wawancara /Interview .....	63
3.4.2.1	Pengertian Wawancara.....	63
3.4.2.2	Tujuan Wawancara.....	65
3.4.2.3	Macam-macam Wawancara .....	66
3.4.2.4	Pelaksanaan Wawancara .....	67
3.4.2.5	Pedoman Wawancara .....	67
3.4.3	Dokumentasi .....	69
3.4.3.1	Pengertian Dokumentasi .....	69
3.4.3.2	Tujuan Dokumentasi .....	70

3.4.3.3 Materi Dokumentasi .....	70
3.5 Analisis Data .....	70
3.6 Kriteria Keberhasilan .....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
4.1 Kondisi Awal .....	75
4.2 Siklus I .....	83
4.2.1 Perencanaan ( <i>planning</i> ).....	84
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan ( <i>Acting</i> ) dan Pengamatan ( <i>observing</i> ).....	84
4.2.3.1 Pertemuan 1 Siklus I .....	85
4.2.3.2 Siklus I Pertemuan 2 .....	102
4.2.3.3 Siklus I Pertemuan 3 .....	114
4.2.3 Refleksi ( <i>Reflecting</i> ) .....	130
4.3 Hasil Penelitian Tindakan Siklus II .....	133
4.3.1 Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	133
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan ( <i>Action</i> ) dan Pengamatan ( <i>Observing</i> ).....	134
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan 1 .....	134
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan 2.....	146
4.3.2.3 Siklus II Pertemuan 3 .....	157
4.3.3 Refleksi ( <i>Reflection</i> ) .....	174
4.4 Simpulan .....	178
4.5 Uji Hipotesis Tindakan .....	180

## BAB V PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan Hasil PTK BK .....	181
5.2 Pembahasan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I .....	182
5.3 Pembahasan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus II .....	184
5.4 Pembahasan Hasil Observasi siswa Per-Indikator Penelitian .....	185

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan .....	198
6.2 Saran .....	199

Daftar Pustaka .....	200
----------------------	-----

LAMPIRAN .....	190
----------------	-----

SURAT PERNYATAAN .....	288
------------------------	-----

SURAT KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN .....	289
--	-----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	300
----------------------------	-----



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Rincian Waktu Penelitian .....	42
3.2. Daftar Subjek Penelitian .....	43
3.3. Materi Layanan Penguasaan Konten .....	48
3.4.1.5.1 Pedoman Observasi Layanan Penguasaan Konten Kolaborator Terhadap Peneliti.....	56
3.4.1.5.2 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap subyek dalam Layanan Penguasaan Konten .....	62
3.4.2.5.1 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Guru Pembimbing Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Penguasaan Konten .....	67
3.6 Kriteria Penilaian .....	73
4.1. Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Guru Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Pra Siklus .....	76
4.2. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Penguasaan Konten Pra Siklus .....	78
4.4. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 1 .....	87
4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti pada Siklus I Pertemuan 1 pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	89
4.6. Rincian Penilaian Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Pada siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus.....	94
4.7. Hasil Observasi Kolaborataor terhadap Aktivitas Peneliti dalam aspek Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus....	98
4.8. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari	



Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 1 .....	104
4.9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I Pertemuan 2 Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	106
4.10. Rincian penilaian Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 2....	110
4.11. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Aktivitas Peneliti dalam Aspek Penilaian <i>High Tech</i> pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus siklus I Pertemuan 2 .....	112
4.12. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siklus I Pertemuan 3 .....	116
4.13. Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti pada Siklus I Pertemuan 3 Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	118
4.14. Rincian Penilaian Obsevasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan layanan penguasaan konten dengan Teknik Simulasi Pada Siswa kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 3.....	122
4.15. Hasil Observasi Kolaborator terhadap aktivitas Peneliti dalam Aspek Penilaian <i>High Tech</i> pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus siklus I Pertemuan 3 .....	124
4.16. Rekapitulasi Hasil Observasi peneliti terhadap siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siklus I.....	127
4.17. Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Penilaian <i>High Toch</i> dan <i>High Tech</i> pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	129
4.18. Kelemahan Peneliti dan Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Pada Tindakan Siklus I .....	131
4.19. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Siswa pada siklus II Pertemuan 1 .....	136
4.20. Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus II Pertemuam 1 pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	137

4.21. Rincian Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 1 .....	142
4.22. Rincian Hasil Observasi Aktivitas Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Tech</i> Pada siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 1 .....	143
4.23. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Mengikuti Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Siklu II Pertemuam 2.....	147
4.24. Rekapitulasi Hasil Peneliti Siklus II Pertemuan 2 Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus.....	149
4.25. Rincian Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touh</i> pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus siklus II Pertemuan 2.....	153
4.26. Rincian Hasil Observasi Aktivitas Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Tech</i> pada siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 2.....	155
4.27 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Mengikuti Layanan untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Siklus II Pertemuan 3 .....	159
4.28. Rekapitulasi Hasil Observasi Peneliti Siklus II Pertemuan 3 Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	161
4.29. Rincian Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 3 .....	165
4.30. Rincian Hasil Observasi Aktivitas Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 3 .....	167

4.31. Rekap Hasil Observasi Peneliti dalam terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siklus II .....	169
4.32. Rekap Hasil Observasi Kolabolator terhadap Aktivitas Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklu II .....	172
4.33. Perbandingan Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti untuk Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I dan Siklu II .....	175
4.34. Perbandingan Hasil Analisis Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Tech</i> pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog KudusI.....	176
4.35. Hasil Akhir Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	179



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	40
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	47





## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.2. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siklus I Pertemuan 1 .....	89
4.4. Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 1 .....	101
4.5. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi pada Siklus I Pertemuan 2 .....	106
4.6. Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 2 .....	114
4.7. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada Siklus I Pertemuan 3 .....	118
4.8. Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I Pertemuan 3 .....	126
4.9. Perbandingan Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada Siklus I .....	128
4.10. Rekap Hasil Observasi Kolabolator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> dan <i>High Tech</i> Pada siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I.....	130



4.11. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada siklus II Pertemuan 1 .....	138
4.12. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 1 .....	145
4.13. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Selama Mengikuti Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada Siklus II Pertemuan 2.....	150
4.14. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 2 .....	157
4.15. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada Siklus II Pertemuan 3 .....	161
4.16. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> dan <i>High Tech</i> Pada siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II Pertemuan 3 .....	168
4.17. Perbandingan Observasi Peneliti terhadap Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi Pada siklus II .....	171
4.18. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Aktivitas Peneliti dengan Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus II .....	173
4.19. Perbandingan Hasil Observasi Klabolator terhadap Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Touch</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I dan Siklus II.....	176
4.20. Perbandingan Hasil Observasi Kolaborator terhadap Aktivitas Peneliti dengan Aspek Penilaian <i>High Tech</i> Pada Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Siklus I dan Siklus II .....	177
4.21. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	180

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Subyek Siswa.....	202
2. Jadwal Penelitian .....	203
3. Daftar Nama Siswa Kelas V SD 2 Gondosari Gebog Kudus .....	204
4. Daftar Hadir Siswa Siklus I dan II Pertemuan 1,2, dan 3 .....	205
5. Satuan Layanan Bimbingan Dan Konseling, Materi, Laporan Evaluasi Siklus I pertemuan pertama .....	209
6. Satuan Layanan Bimbingan Dan Konseling, Materi, Laporan Evaluasi Siklus I pertemuan kedua.....	221
7. Satuan Layanan Bimbingan Dan Knseling, Materi, Laporan Evaluasi Siklus I pertemuan ketiga.....	229
8. Satuan Layanan Bimbingan Dan Konseling, Materi, Laporan Evaluasi siklus II pertemuan pertama.....	237
9. Satuan Layanan Bimbingan Dan Konseling, Materi, Laporan Evaluasi siklus II pertemuan kedua .....	244
10. Satuan Layanan Bimbingan Dan Konseling, Materi, Laporan Evaluasi siklus II pertemuan ketiga .....	253
11. Hasil Observasi Peneliti terhadap Siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Pada Prasiklus .....	260
12. Hasil Analisis Observasi Peneliti terhadap Siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 1 .....	262

13. Hasil Analisis Observasi Peneliti terhadap siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 2.....	264
14. Hasil Analisis Observasi Peneliti Terhadap siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan Konten Siklus I Pertemuan 3 .....	266
15. Hasil Analisis Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan konten Siklus II Pertemuan 1 .....	268
16. Hasil Analisis Observasi peneliti Terhadap Siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan konten Siklus II Pertemuan 2.....	270
17. Hasil Analisis Observasi Peneliti Terhadap Siswa dalam Kegiatan Layanan Penguasaan konten Siklus II pertemuan 3 .....	272
18. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I Pertemuan 1 .....	274
19. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I Pertemuan 2 .....	276
20. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I Pertemuan 3 .....	278
21. Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I .....	280
22. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I Pertemuan 1 .....	283
23. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I Pertemuan 2 .....	285
24. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I Pertemuan 3 .....	287
25. Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I .....	289
26. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II Pertemuan 1 .....	292

27. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II Pertemuan 2 .....	294
28. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II Pertemuan 3 .....	296
29. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II Pertemuan 1 .....	298
30. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II Pertemuan 2 .....	300
31. Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II Pertemuan 3 .....	302
32. Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Touch</i> dan <i>High Tech</i> Siklus II .....	304
33. Hasil Wawancara Guru Pembimbing/ Kolaborator Sebelum dan sesudah Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Simulasi.....	305
34. Surat Keterangan Izin Penelitian FKIP UMK.....	306
35. Surat Keterangan Penelitian Dari SD 2 Gondosari Gebog .....	307
36. Surat Keterangan Selesai Bimbingan .....	307
37. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	308
38. Riwayat Hidup .....	309
39. Lembar Konsultasi .....	310